LA GESTE D'ARTILLAC

Notice d'utilisation

THOMSON TO7/70
THOMSON MO5
THOMSON TO9
AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
MSX 64K

Ce logiciel fonctionne avec l'un des micro-ordinateurs suivants, muni d'un lecteur de cassettes :

- **THOMSON MO5**
- **THOMSON TO7/70**
- **THOMSON TO9**
- **MSX 64 K**
- **AMSTRAD CPC 464**
- **AMSTRAD CPC 664**
- **AMSTRAD CPC 6128**

LA GESTE D'ARTILLAC

Auteurs : François Léger,
Philippe Rabergeau,
Thierry Souques

Enfin, t'y voici !
Ton rêve d'enfance va maintenant s'accomplir !
Comme tous les garnements de cette contrée, tu as appris à l'école tous les hauts faits qui composent la Geste d'Artillac.
Mythe ou réalité ? Qu'importe !
L'occasion t'est aujourd'hui donnée de personnifier Hénerim d'Artillac, ce héros légendaire aux exploits empreints de merveilleux...

L'aventure te tente ?
Mais attention, voyager aux quatre coins du monde n'est pas toujours de tout repos, surtout lorsque sortilèges et maléfices viennent enchanter les chemins de la Gloire...

Toujours décidé à entreprendre la Très Fameuse Quête ?
Rien ne vient entamer ta résolution ?
Pars donc retrouver ton père...
Et qu'une douce fortune t'accompagne tout au long de ton périple !

PRESENTATION

La Geste d'Artillac comprend, outre cette notice, deux cassettes et un manuel :

- la cassette CHANTS, comportant, sur la première face, les chants C1 à C6 et, sur la seconde, les chants C7 à C12,
- la cassette LIMINAIRE, aux deux faces identiques,
- le BREVIAIRE, divisé en trente et une engraves, numérotées de 22 à 52.

TU APPRENDRAS LA PLACE DES DIFFERENTS CHANTS

Connecte ton lecteur de cassettes à ton micro-ordinateur.
Mets les deux appareils sous tension.
Glisse la première face de la cassette CHANTS dans ton lecteur de cassettes et rembobine-la jusqu'au début.
Mets le compteur de ton lecteur de cassettes à zéro.

Thomson MO5, TO7/70 et TO9

Tape **LOADM "APPRENDRE"** au clavier et appuie sur la touche **ENTREE** de ton micro-ordinateur.
Appuie ensuite sur la touche **LECTURE** du lecteur de cassettes.
Le message **SEARCHING** apparaît sur l'écran, suivi, dès que ton micro-ordinateur aura trouvé le premier chant, du message **SKIP C1**.
Note alors immédiatement la valeur indiquée par le compteur sur la fiche située en annexe ; ce nombre correspond à la position du premier chant sur la première face de la cassette CHANTS.
Un peu plus tard, le message **SKIP C2** s'affiche à son tour et le compteur indique alors la position du deuxième chant, que tu prends soin de noter également.
Procède ainsi pour les chants C1 à C6 de la première face, puis pour les chants C7 à C12 de la seconde.

MSX 64K

Tape **BLOAD "CAS : APPRENDRE"** au clavier et appuie sur la touche **RETURN** de ton micro-ordinateur.
Appuie ensuite sur la touche **LECTURE** de ton lecteur de cassettes.
Le message **SKIP : C1** apparaît sur l'écran, dès que ton micro-ordinateur aura trouvé le premier chant.

Note alors immédiatement la valeur indiquée par le compteur sur la fiche située en annexe ; ce nombre correspond à la position du premier chant sur la première face de la cassette CHANTS.
Un peu plus tard, le message **SKIP : C 2** s'affiche à son tour et le compteur indique alors la position du deuxième chant, que tu prends soin de noter également.
Procède ainsi pour les chants C 1 à C 6 de la première face, puis pour les chants C 7 à C 12 de la seconde.

Amstrad CPC 464, 664 et 6128

Tape **CAT** au clavier et appuie sur la touche **ENTER** de ton micro-ordinateur. Le message **Press PLAY then any key** apparaît sur l'écran (si tu possèdes un AMSTRAD 664 ou 6128, n'oublie pas de taper auparavant **/TAPE).**

Appuie ensuite sur la touche **PLAY** de ton lecteur de cassettes, puis sur une touche au clavier.
Le message **C1 Block 1 & OK** apparaît sur l'écran, dès que ton micro-ordinateur aura trouvé le premier chant.
Note alors immédiatement la valeur indiquée par le compteur sur la fiche située en annexe ; ce nombre correspond à la position du premier chant sur la première face de la cassette CHANTS.
Un peu plus tard, le message **C 2** s'affiche à son tour et le compteur indique alors la position du deuxième chant, que tu prends soin de noter également.
Procède ainsi pour les chants C 1 à C 6 de la première face, puis pour les chants C 7 à C 12 de la seconde.

Cette opération n'est à effectuer qu'une seule fois. Elle te permet de repérer la position de chaque chant sur la cassette CHANTS.
En effet, à certains moments, et selon la façon dont tu progresseras dans la Geste d'Artillac, ton micro-ordinateur te demandera de changer tel ou tel chant pour continuer à jouer.
Il te suffira alors d'introduire la face de la cassette CHANTS où se trouve le chant requis dans ton lecteur de cassettes, de rembobiner la cassette jusqu'au début, de mettre le compteur à zéro puis, grâce à la touche **AVANCE RAPIDE** de ton lecteur de cassettes, de faire défiler la bande jusqu'au numéro correspondant au chant voulu.

TU FERAS CONNAISSANCE AVEC LE BREVIAIRE

Il est maintenant temps d'ouvrir le BREVIAIRE, afin d'en lire les premier et deuxième Livres, respectivement intitulés LA VOIX DE LA GESTE et AXELLOTTE, et composés des engraves 22 à 27.

Dans l'intérêt de la Geste, tu résisteras à l'envie d'en lire davantage ! Mais rassure-toi, le tiers Livre, nommé LE LIVRE SAPIENTAL, te sera bientôt révélé, tout au long de ta Quête, selon ton comportement, tes exploits et la force de ton désir...

TU DEBUTERAS PAR LE CHANT LIMINAIRE

Connecte ton lecteur de cassettes à ton micro-ordinateur.
Mets les deux appareils sous tension.
Glisse la cassette LIMINAIRE dans ton lecteur de cassettes et rembobine-la jusqu'au début.

Thomson MO5, TO7/70 et TO9

Tape **LOADM** au clavier et appuie sur la touche **ENTREE** de ton micro-ordinateur.
Appuie ensuite sur la touche **LECTURE** du lecteur de cassettes.
Après quelques instants, une image de présentation apparaît sur l'écran, suivie, un peu plus tard, du menu suivant :
1-Hénerim, selon la Geste.
2-Hénerim, selon tes goûts.
3-Retour vers le futur.

Attention : ne rembobine surtout pas (ni ne fais défiler) la cassette LIMINAIRE, car il te faudra ensuite charger la suite du programme à partir de l'endroit où la bande vient de s'arrêter !

MSX 64K

Tape **BLOAD "CAS :", R** au clavier et appuie sur la touche **RETURN** de ton micro-ordinateur.

Appuie ensuite sur la touche **LECTURE** de ton lecteur de cassettes.
Après quelques instants, une image de présentation apparaît sur l'écran, suivie, un peu plus tard, du menu suivant :
1-Hénerim, selon la Geste
2-Hénerim, selon tes goûts
3-Retour vers le futur
Si ton lecteur de cassettes ne possède pas la télécommande, arrête l'appareil toi-même.

Attention : ne rembobine surtout pas (ni ne fais défiler) la cassette LIMINAIRE, car il te faudra ensuite charger la suite du programme à partir de l'endroit où la bande vient de s'arrêter !

Amstrad CPC 464, 664 et 6128

Appuie simultanément sur la touche **ENTER** du pavé numérique et la touche **CTRL**. Le message **RUN"** s'affiche alors sur l'écran.
Appuie ensuite sur la touche **PLAY** de ton lecteur de cassettes.

Après quelques instants, une image de présentation apparaît sur l'écran, suivie, un peu plus tard, du menu suivant :
1-Hénerim, selon la Geste
2-Hénerim, selon tes goûts
3-Retour vers le futur
Si ton lecteur de cassettes ne possède pas la télécommande, arrête l'appareil toi-même.

Attention : ne rembobine surtout pas (ni ne fais défiler) la cassette LIMINAIRE, car il te faudra ensuite charger la suite du programme à partir de l'endroit où la bande vient de s'arrêter.

Appuie, selon ton choix, sur la touche **1, 2** ou **3,** puis sur **ENTREE** (ou **RETURN** ou **ENTER,** selon ton micro-ordinateur).

1) Tu as opté pour Hénerim, selon la Geste.
Un tableau s'affiche, détaillant les caractéristiques de quatre personnages différents ainsi qu'un commentaire au sujet de leurs aptitudes.
Il te faut maintenant choisir une identité pour Hénerim, en appuyant sur la touche **1, 2, 3** ou **4**.
Une question s'affiche ensuite :
Es-tu : (E)xpert - (N)ovice ?
A toi de choisir, en appuyant sur les touches **E** ou **N !**

Le message suivant apparaît alors :
En route : (O)ui - (N)on ?
Si tu es satisfait de ton personnage, tu tapes **O.**
Si ton lecteur de cassettes ne possède pas la télécommande, tu te conformes alors au message **Prépare la cassette LIMINAIRE** qui s'affiche sur l'écran, avant d'appuyer sur la touche **LECTURE** (ou **PLAY**) de ton appareil. La suite du programme se charge alors, démarre automatiquement et ta Quête peut commencer.
Dans le cas contraire, la suite du programme se charge, démarre automatiquement et ta Quête peut commencer.

Sinon, tu tapes **N** et tu refais ton choix.

2) Tu as opté pour Hénerim, selon tes goûts.
Il te faut maintenant remplir le tableau suivant :

force	..
dextérité	..
chance	..
intelligence	..
volonté	..
charisme	..
habileté	..
défense	..

Tu dois, pour créer ton personnage, répartir 64 points dans ces 8 caractéristiques, chacune variant de 1 à 15.

Tu utiliseras pour cela les quatre flèches du curseur :

- la touche ↑ permet de revenir à la caractéristique précédente,
- la touche ↓ permet d'aller à la caractéristique suivante,
- la touche ← permet de diminuer les points de la caractéristique choisie,
- la touche → permet d'augmenter les points de la caractéristique choisie.

Une fois ton personnage créé, appuie sur **ENTREE** (ou **RETURN** ou **ENTER,** selon ton micro-ordinateur) et la question suivante apparaît :
Es-tu : (E)xpert - (N)ovice ?
A toi de choisir, en appuyant sur les touches **E** ou **N** !

Le message suivant s'affiche alors :
En route : (O)ui - (N)on ?
Si tu es satisfait de ton personnage, tu tapes **O**.
Si ton lecteur de cassettes ne possède pas la télécommande, tu te conformes alors au message **Prépare la cassette LIMINAIRE** qui apparaît sur l'écran, avant d'appuyer sur la touche **LECTURE** (ou **PLAY**) de ton appareil. La suite du programme se charge alors, démarre automatiquement et ta Quête peut commencer.

Dans le cas contraire, la suite du programme se charge, démarre automatiquement et ta Quête peut commencer.

Sinon, tu tapes **N** et tu refais ton choix.

3) Tu as opté pour Retour vers le futur.
Ce choix te permet de reprendre la Geste à l'endroit où tu l'avais arrêtée, puis sauvée, en gardant le personnage avec lequel tu jouais alors.
Le message suivant apparaît :
En route : (O)ui - (N)on ?
Si tu ne veux pas utiliser l'option **Retour vers le futur,** tu tapes **N** et tu refais ton choix.

Sinon, tu appuies sur **O**.
Si ton lecteur de cassettes ne possède pas la télécommande, tu te conformes alors au message **Prépare la cassette LIMINAIRE** qui s'affiche sur l'écran, avant d'appuyer sur la touche **LECTURE** (ou **PLAY**) de ton appareil. La suite du programme se charge alors et démarre automatiquement.
Dans le cas contraire, la suite du programme se charge et démarre automatiquement.
Tu suis alors le message suivant qui apparaît sur l'écran :
Prépare la cassette HENERIM.
Il faut alors te munir de la cassette que tu as appelée cassette HENERIM et sur laquelle tu as déjà sauvé une ou plusieurs aventures.
Puis tu réponds à la question **Code ?**, en tapant au clavier une lettre de **A** à **Z**.
Appuie ensuite sur la touche **LECTURE** (ou **PLAY**) de ton lecteur de cassettes, après avoir positionné ta cassette HENERIM à l'endroit où tu avais sauvé une aventure sous ce code.
Le programme te demande enfin de charger le chant dans lequel tu te trouvais au moment d'interrompre la Geste.
Ta Quête peut alors continuer...

TU VIVRAS LA GESTE

Six fenêtres partagent l'écran de jeu :
- la fenêtre TEXTE,
- la fenêtre DECISIONS,
- la fenêtre ENGRAVE,
- la fenêtre HENERIM,

– la fenêtre FIGURINE,
– la fenêtre BOUSSOLE.

Dans la fenêtre TEXTE apparaît, sous la forme d'un texte, la description de l'exploit vécu.
Une pression sur la touche **I** te permet de substituer au texte une image illustrant ce même haut fait de la Geste.
Il te suffit, pour accéder à nouveau au texte, d'appuyer sur une touche quelconque.

Dans la fenêtre DECISIONS apparaissent les différentes actions possibles correspondant à l'exploit vécu. Ces décisions te sont proposées selon les caractéristiques d'Hénerim, son équipement, les hauts faits vécus auparavant et foule d'autres paramètres...
Les touches ↑ et ↓ te permettent de faire défiler ces décisions.
La touche **ENTREE** (ou **RETURN** ou **ENTER,** selon ton micro-ordinateur) valide l'action affichée dans la fenêtre DECISIONS ; la description d'un nouvel exploit apparaît alors dans la fenêtre TEXTE.

Dans la fenêtre ENGRAVE apparaît parfois un nombre qui correspond au numéro d'une engrave dans le BREVIAIRE.
La lecture de celle-ci, ajoutée à celle de la fenêtre TEXTE, t'apportera toutes les informations nécessaires à la compréhension de l'exploit, ainsi que de nombreux renseignements sur la conduite à tenir.

La fenêtre HENERIM présente le blason des Artillac.
Elle te rappelle qu'une simple pression sur la touche **H** t'offre, à tout moment, un éventail d'actions supplémentaires, que nous détaillerons plus loin.

Dans la fenêtre FIGURINE apparaît une image qui illustre un élément important de l'exploit vécu.
Quand l'accent n'est ainsi mis sur aucun détail, l'image d'une colombe occupe la fenêtre FIGURINE. Cet oiseau familier, qu'a domestiqué Hénerim dans son enfance, l'accompagne tout au long de sa Quête.

L'aiguille de la fenêtre BOUSSOLE indique, après la validation d'une décision, la direction vers laquelle se dirige Hénerim - ou, plutôt, la direction vers laquelle tu te diriges - dans le lieu correspondant au nouvel exploit.
Pour une lecture plus facile, la touche **B** permet, comme avec une vraie boussole, de faire coïncider l'indication du nord sur le cadran avec la direction prise par l'aiguille.
La lecture de l'orientation portée sur l'image de la fenêtre TEXTE, ajoutée à l'utilisation de la boussole, permet de repérer, comme sur une carte, ta position par rapport à l'image, ainsi que la direction vers laquelle tu te diriges.

TU AGIRAS EN ARTILLAC

Si tu appuies sur la touche **H**, une fenêtre s'affiche, en surimpression sur l'écran, divisée en huit médaillons, numérotés de 1 à 8, et un médaillon central.
Les touches **1** à **8** te donnent accès à huit options différentes et la touche **H** te permet de retourner à la Geste.

1) Retour vers le futur.
Cette option te permet de reprendre la Geste à l'endroit où tu l'avais arrêtée, puis sauvée, en gardant le personnage avec lequel tu jouais alors.
Tu suis alors le message suivant qui apparaît sur l'écran :
Prépare la cassette HENERIM.
Il faut alors te munir de la cassette que tu as appelé cassette HENERIM et sur laquelle tu as déjà sauvé une ou plusieurs aventures.
Puis tu réponds à la question **Code ?**, en tapant au clavier une lettre de **A** à **Z**.
Appuie ensuite sur la touche **LECTURE** (ou **PLAY**) de ton lecteur de cassettes, après avoir positionné ta cassette HENERIM à l'endroit où tu avais sauvé une aventure sous ce code.
Le programme te demande enfin de charger le chant dans lequel tu te trouvais au moment d'interrompre la Geste.
Ta Quête peut alors continuer, à partir de l'endroit où tu l'avais interrompue...

2) A suivre.
Cette option te permet de sauver une aventure et les caractéristiques d'Hénerim sur une cassette, afin de pouvoir reprendre la Geste plus tard, à l'endroit même où tu décides de l'interrompre.
Le message suivant apparaît sur l'écran :
Prépare la cassette HENERIM.
Il faut alors te munir d'une cassette vierge, que tu appelleras cassette HENERIM, et la glisser dans ton lecteur de cassettes.
Puis tu réponds à la question **Code ?**, en tapant au clavier une lettre de **A** à **Z**.
Appuie ensuite simultanément sur les touches **LECTURE** (ou **PLAY**) et **ENREGISTREMENT** de ton lecteur de cassettes.
La Geste reprend ensuite, dès que la sauvegarde est effectuée, à l'exploit où tu l'avais arrêtée.

3) Bazar.
Cette option te permet de te séparer de certains des objets qui composent ton équipement, en les laissant dans le lieu où tu te trouves, et d'en prendre d'autres, présents dans ce même endroit.
Les diverses actions possibles apparaissent dans la fenêtre DECISIONS.

Les touches ↑ et ↓ permettent de les faire défiler, tandis que la touche **ENTREE** (ou **RETURN** ou **ENTER**, selon ton micro-ordinateur) valide la décision affichée dans la fenêtre.
La validation de la décision **tu retournes à la Geste** te permet de quitter cette option.

4) Pub !
Souviens-toi de la douce époque où tu aimais les surprises...

5) Gag !
Sauras-tu nous pardonner notre refus de la modestie ?

6) Cariotype.
Cette option permet d'afficher le patrimoine génétique que tu as légué à Hénerim quand tu as choisi ses caractéristiques.
Une simple pression sur une touche quelconque te permet de quitter cette option.

7) Et la santé ?
Cette option te permet de connaître le nombre de tes points de santé, lesquels correspondent à ton état physique.
Une simple pression sur une touche quelconque te permet de quitter cette option.

8) A table !
Cette option te permet de te nourrir et de maintenir ainsi tes points de santé à un niveau raisonnable !
Les diverses actions possibles apparaissent dans la fenêtre DECISIONS.
Les touches ↑ et ↓ permettent de les faire défiler, tandis que la touche **ENTREE** (ou **RETURN** ou **ENTER**, selon ton micro-ordinateur) valide la décision affichée dans la fenêtre.
La validation de la décision **tu retournes à la Geste** te permet de quitter cette option.

TU PRENDRAS PLAISIR A VIVRE LA GESTE D'ARTILLAC.

En composant ce long poème épique, nous avons été guidés par la joie que tu ressentirais à vivre les exploits d'Hénerim d'Artillac.
Puisse l'intensité de ton plaisir dépasser de loin nos rêves d'alors...
A toi de jouer, Hénerim !

ANNEXE

CASSETTE CHANTS

FACE N° 1

CHANT N° 1 compteur : ...
CHANT N° 2 compteur : ...
CHANT N° 3 compteur : ...
CHANT N° 4 compteur : ...
CHANT N° 5 compteur : ...
CHANT N° 6 compteur : ...

FACE N° 2

CHANT N° 7 compteur : ...
CHANT N° 8 compteur : ...
CHANT N° 9 compteur : ...
CHANT N° 10 compteur : ...
CHANT N° 11 compteur : ...
CHANT N° 12 compteur : ...